

# COMO RECUPERAR INFORMAÇÃO APAGADA

O *PCTOOLS* mostrou-nos que no nosso disco havia um bom número de «files» apagadas que podiam ser recuperadas, enquanto as *NORTON* indicaram e teimaram em que não havia uma única! O utilitário *NU* assimilou-as, mas o menos que se pode dizer do modo como procedeu (?) à sua recuperação é que foi tortuoso e caprichoso.

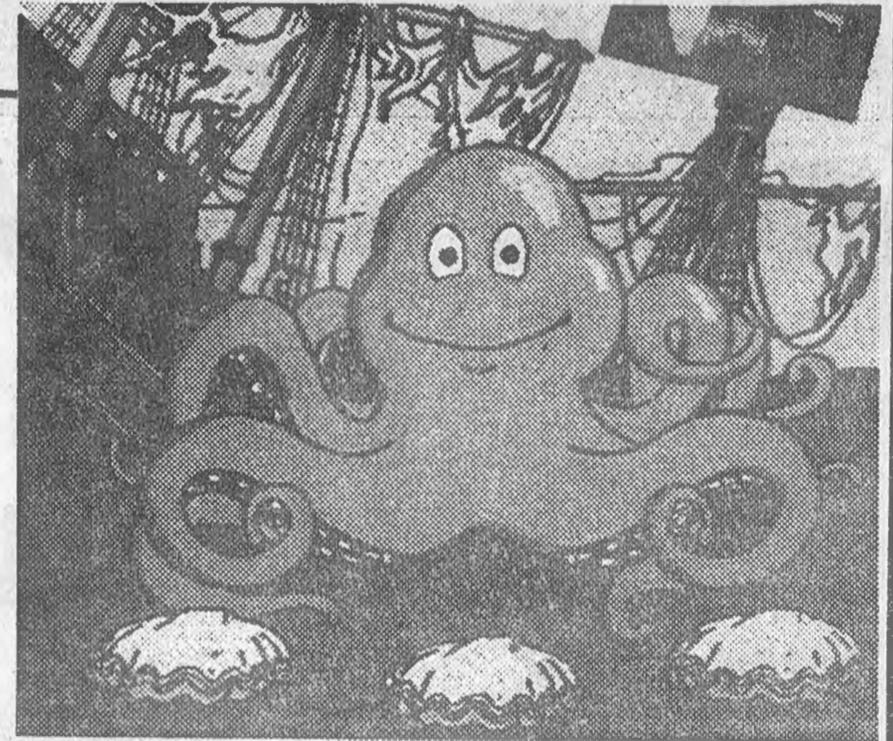
O mesmo acontece quanto às *NORTON UTILITIES* com a recuperação dos directórios e do seu conteúdo. Mas — como bem sabe quem vive esses problemas — quando a recuperação automática não pode ser usada, por o espaço ocupado pela informação a recuperar ter sido em parte coberto por outra, pouco há a fazer. Tanto o *PCTOOLS* como as *NORTON UTILITIES* remetem o problema para a intervenção manual, o que é trabalho para um perito muito experimentado e conhecedor da informação que se pretende salvar, e pode ser muito demorado e dispendioso. Por isso, a existência de um registo de salvaguarda em fita ou num segundo disco é essencial para a informação de alta responsabilidade.

## 16 bits

# JOGOS DE VÍDEO PELA TV ... EM GALÊS

JOGOS de vídeo na televisão não são novidade — na RTP 1, no «Ponto por Ponto», há uma rubrica semanal com esse tema. Mas a televisão galesa, através do seu Canal 4, vai fazer algo muito diferente. Os jovens espectadores vão poder participar num jogo chamado (em galês) *Tomi Tanddwr*, o que significa *Tomi Submarino*. A história é tradicional: uma cidade ficou completamente coberta de água (como a Atlântida) porque o guarda-nocturno do dique embebedou-se, adormeceu, deixando as portas daquele abertas, e quando as águas subiram e começaram a entrar nem mesmo os sinos da Igreja, tocando a rebate, o acordaram. Os jogadores desempenham o papel de Tomi, um rapaz que mergulha até à cidade submersa para tocar de novo os sinos, o que a ressuscitará. O pior é que se encontra perante obstáculos bem difíceis, incluindo um tubarão e um polvo gigante que tem a mania de jogar às conchinhas... E para tocar os sinos, no final, é preciso apontar um canhão e acertar nos sinos.

Tudo o mais que se sabe é que o jogo correrá num Acorn Archimedes com uma placa de gráficos de alta resolução e que disporá de nada menos de 650 Kb de sons digitalizados, que vão do borbulhar das águas ao toque dos sinos e a gritos de todos os tipos. Só o que não se sabe é como os jogadores comunicarão com a estação de TV, mas supomos que seja algo semelhante ao que de há muito se vem fazendo através das redes de serviços



Uma das figuras principais do telejogo «Tomi Tanddwr» — o polvo das conchinhas

como o *Compuserve* e de jogos como o *Dragons Dungeons*, que acaba de chegar até nós sob a forma de jogo de mesa.

Na essência, os jogadores deverão possuir um computador com «modem», para comunicarem com o computador da TV galesa através das linhas telefónicas. Provavelmente, só um jogador actuará de cada vez, agindo como o *Tomi Submarino*. No caso do *Dragons & Dungeons* vários jogadores podiam intervir em simultâneo. Isso implicava, evidentemente, a existência de um sistema multiposto, baseado num computador muito mais complexo e potente do que o *Archimedes*.

Por outro lado, pode-se perguntar se a possibilidade de um dos (por certo muitos) espectadores da TV de Gales jogar o *Tomi Tanddwr* terá mais interesse do que colocar vários nos estúdios a realizar ao mesmo tempo a mesma tarefa, cada um com a sua máquina, como em tempos se fez entre nós num lamentavelmente chamado «Campeonato Nacional de Computadores».

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII

## SOFTCLUB

Commodore 64

Amiga 500/2000

ATARI

## MALHUS

Computadores:

- AMSTRAD
- SCHNEIDER
- SINCLAIR
- COMMODORE

## NATAL PHILIPS

NA



COMPUTADORES

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## JOGO DE CABALA LEVA TUDO MAIS LONGE

Título: CABAL

**N**OVIDADE da Ocean com o carimbo de qualidade da equipa de programadores Special FX (também falham mas este é mesmo bom), eis que rebenta no Spectrum um jogo que não precisa de muitas explicações, tão bom é: *Cabal*.

Os gráficos são o que mais espanta logo que se carrega o jogo. O «écran» de abertura não é digno de nota, mas uma vez dentro do jogo é natural que o jogador perca os primeiros minutos (e vidas) a pascar com a qualidade imposta tanto nos fundos como no herói que controla. Tudo tão perfeito que quase se esquece (e quem disse que era necessário esquecer?) estarmos ante um pequeno Spectrum, humildes oito bits que tantos disseram não aguentariam esta conversão.

*Cabal* no Spectrum é um passo adiante daquilo que já nos foi oferecido em *Operation Wolf*. E se há jogos que seguem esse percurso e dão coisa novas, *Cabal* é verdadeiramente novo na aproximação que faz ao estilo. Quase lembra *Os Intocáveis*, outra coisa de que aqui se falará em breve.

Em *Cabal* há um total de vinte quadros divididos em cinco níveis de quatro quadros cada. Em *Op-Wolf* havia um «scroll» lateral, aqui isso desaparece, com o herói a mover-se dentro de cada quadro de forma a abater todos os inimigos. Só depois muda para o quadro seguinte de cada nível. No último quadro de cada nível há um inimigo mais forte que é necessário derrotar.

Diferença notória, em *Cabal* não há só uma mira que é necessário alinhar com o alvo, há um soldado que pula, salta, baixa-se, rola

no chão e... perde vidas. Esse é o nosso herói, pequeno «sprite» que é necessário proteger dos disparos do inimigo. Inicialmente é um pouco difícil de controlar este soldado de *Cabal*, mas uma vez apanhado o jeito tudo corre às mil maravilhas.

Sistema de «loads» sucessivos, algo a que não se pode escapar, está presente na versão de 48 K. Mas até isso é esquecido quando as metralhadoras começam a vomitar fogo e o som quase rebenta com o pequeno altifalante do Spectrum (ou atordoia o utilizador do Timex). Sem dúvida uma das melhores conversões dos últimos tempos (talvez mesmo a melhor, mas ele há tanta coisa a sair por aí que é melhor não fazer afirmações apressadas), *Cabal* é um salto qualitativo muito grande em relação àquilo que ainda há poucos meses atrás era considerado como excepcionalmente bom para o pequeno oito bits de Clive Sinclair. Quem disse que o Spectrum estava para morrer?

**GÉNERO:** Acção (muita e boa)  
**GRÁFICOS (1-10):** 10 (é mesmo, só visto...)  
**DIFICULDADE (1-10):** 8 (depois é pior)  
**CONSELHO:** Obrigatório (para todos, dos 7 aos 77. E não se aceitam queixas)



Adeus Operation Wolf, vais ficar na prateleira. Com Cabal no Spectrum é até provável que novos jogos do estilo de Op-Wolf não tenham o sucesso esperado pelos seus autores. É que Cabal é uma dimensão nova no oito bits, verdadeira «cabala» para um mundo melhor (no Spectrum, claro!)

